PANZER GENERAL II

LA FENETRE DE SELECTION DES CAMPAGNES

Il y a trois campagnes dans PANZER GENERAL II : Afrique du Nord, Europe de l'Ouest et la Russie. Chaque campagne est composée de plusieurs scénarios basés sur des batailles historiques de la seconde guerre mondiale.

Quand la fenêtre de sélection apparaît, la campagne d'Afrique du Nord est déjà sélectionnée. Pour jouer la campagne d'Afrique, cliquez sur le bouton START dans le coin en bas à droite de l'écran.
Quand vous serez plus habitué au jeu, utilisez le bouton OPEN pour charger de nouveaux jeux, et le bouton SCENARIO pour jouer des scénarios de batailles individuelles.

PREFERENCES

La fenêtre de préférences vous permet de créer les niveaux d'expérience et de prestige de l'Axe et des Alliés, contrôle par l'ordinateur ou par le joueur, et les options de jeu.
PANZER GENERAL peut aussi bien être joué à un ou deux joueurs, une partie représentant l'Axe et l'autre les Alliés.

PARAMETRES DE PRESTIGE ET D'EXPERIENCE

Vous pouvez ajuster l'expérience et le prestige du joueur de l'Axe et de celui des Alliés. La partie droite de l'indicateur représente plus d'expérience. Ceci est utile pour équilibrer le jeu entre les deux parties.

CONTROLE DU JOUEUR

Cliquez sur les icônes pour sélectionner le joueur de l'Axe et le joueur des Alliés

-humain
-adversaire par e-mail
-ordinateur avec un faible niveau
-ordinateur avec un niveau élevé

Pour les parties à un joueur, cliquez sur le bouton représentant l'ordinateur vert sous la colonne de l'Axe pour installer l'Intelligence Artificielle en mode facile. Quand vous sentez que vous pouvez défier l'ordinateur, choisissez le bouton représentant l'ordinateur rouge pour un niveau de difficulté plus élevé. Pour les jeux par e-mail, sélectionnez-vous comme l'adversaire humain, sélectionnez l'icône avec l'enveloppe pour votre adversaire. Ces choix ne peuvent plus être modifiés.

Supply

Active et désactive les règles d'approvisionnement automatique.

Show unit strenght

Montre ou cache la force de chaque unité.

Weather

Change les effets de la météorologie pendant le jeu. Les joueurs débutants peuvent abandonner cette option pendant qu'ils apprennent le jeu.

Show hidden units

Change la vue de la carte dans la fenêtre principale pour cacher ou montrer toutes les unités des opposants. Les attaques de l'ordinateur sont toujours montrées. Quand vous avez configuré ces éléments à votre goût cliquez sur le bouton OK.

Avant de commencer

Vous pouvez désactivez toutes les fenêtres ouvertes en cliquant dessus.

* la fenêtre cinéma affiche les informations sur le conflit en Afrique du Nord.
*la fenêtre du narrateur affiche des informations sur la mission à venir.
*une carte indique la localisation du scénario et la nations impliquées.
*un tableau apparaît avec le titre du scénario.
*le cadre du temps affiche le numéro de la partie, le nombre de parties restantes, le temps actuel, et les conditions à terre.
*cliquez sur le tableau du temps pour commencer le scénario Sidi Barrani. La fenêtre du jeu principal, contenant le champ de bataille apparaît.

LA FENETRE DE JEU PRINCIPAL

La fenêtre de jeu principal est le lieu où l'action prend place. Il y a quatre parties principales sur cette écran : la barre d'information en haut de l'écran, le champ de bataille au milieu de l'écran, les boutons de jeu sur le côté droit, et les boutons d'unités sut le côté gauche.
En plus, il y a une barre WINDOWS en haut de l'écran qui permet un accès facile aux menus de jeu et aux différentes fenêtres.

La barre d'information

En haut de la fenêtre de jeu principal, la barre d'information montre le temps actuel, les informations sur les unités et la description des hexagones.
Vous remarquerez que lorsque le pointeur de la souris est sur un bouton des côtés de la fenêtre de jeu principal, la fonction de ce bouton est affichée. Consultez ces définitions jusqu'à ce que vous y soyez habitués.

Le champ de bataille

Le champ de bataille montre l'endroit où tous les mouvements et le combat ont lieu. Dans un jeu à deux joueurs, un joueur contrôle toutes les forces de l'Axe, et l'autre toutes les forces Alliées. Les jeux de Campagne sont pour les parties à un seul joueur qui contrôle les forces Alliées.

L'échelle de la carte varie en fonction des régions tout comme la taille des unités représentées. Il ne peut y avoir qu'une seule unité par hexagone, sauf pour les unités qui peuvent occuper le même hexagone en tant qu'unité à terre ou en mer.

Les figures suivantes apparaissent à l’écran:

*12 types de terrain.
*les drapeaux nationaux indiquant les villes, les ports, et la propriété des aérodromes.
*les hexagones représentant les objectifs de victoire sont marqués par un drapeau avec un bord doré.
*les conditions météorologiques (boue et neige) sont représentées par un changement de couleurs des hexagones de la carte
*les hexagones neutres sont entourés de bleu. Aucune unité ne peut entrer dans ces hexagones.

Pour voir les différentes parties du champ de bataille, cliquez sur la barre déroulante en bas de l’écran et sur le côté droit du champ de bataille, ou cliquez sur le bouton RECON.

BOUTONS DE JEUX

Le côté gauche de la fenêtre de jeu principal possède des boutons qui modifient les unités. Ces boutons effectuent des changements sur les unités actives et sur les options valables. Les options qui ne sont pas valables apparaissent grisées. Le long du côté droit de la fenêtre de jeu principal, se trouvent des boutons qui modifient le jeu globalement, incluant : la carte de champ de bataille, la fenêtre d’achat pour acheter de nouvelles unités, et la revue des forces pour examiner le statuts de toutes vos unités.